NES-MC-NOE

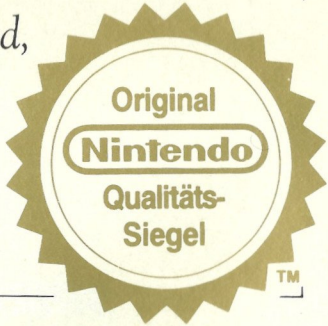
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MARIO BROS.™

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette Mario Bros.™ für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

SPIELBESCHREIBUNG

Du kannst alleine oder als Team mit einem Freund spielen, denn Mario und Luigi stürzen sich gemeinsam in dieses Röhrenabenteuer. Unmengen hinterhältiger Kreaturen treiben hier ihr Unwesen, die es auf die beiden Brüder abgesehen haben - Schildkröten, Krabben und Kampffliegen, um nur einige zu nennen. Das Spiel führt Dich durch endlose Levels mit immer neuen Herausforderungen, in denen Du Goldmünzen einsammeln mußt, um Deinen Score in ungeahnte Höhen zu treiben.

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

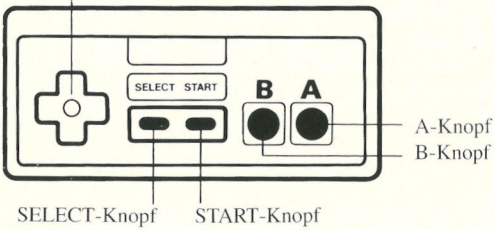
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1983, 1988, 1993 Nintendo Co.,Ltd.

Controller Funktionen

Controller 1 – für ein Spiel alleine
Controller 2 – für ein Spiel zu zweit

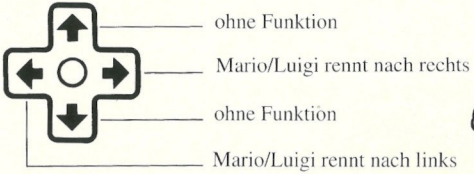
Controller 1/Controller 2



A-Knopf
Mario/Luigi springt

B-Knopf
ohne Funktion

Steuerkreuz



* Die Select- und Start-Knöpfe des Controllers 2 sind ohne Funktion.

Die SELECT- und START-Knöpfe sind nur auf dem **Controller 1** funktionsfähig.

SELECT-Knopf

Drückst Du auf den Select-Knopf, wird das Demo-Spiel unterbrochen und das Auswahl-Menü erscheint. Wenn Du erneut den Select-Knopf drückst, kannst Du das Sternchen (*) auf die gewünschte Spielart setzen:

1-Player-Game A – Anfänger
1-Player-Game B – Experte
2-Player-Game A – Anfänger
2-Player-Game B – Experten

Der Select-Knopf funktioniert nicht, nachdem das Spiel angefangen hat.

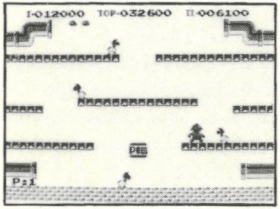
START-Knopf

Drücke den Start-Knopf um das Spiel zu beginnen.

Pause: Möchtest Du mitten im Spiel eine Pause machen, drückst Du einfach den Start-Knopf. Dann ertönt ein Pausenzeichen und das Spiel wird unterbrochen. Um weiterzuspielen, mußt Du erneut den Start-Knopf drücken. Du wirst dann an der gleichen Stelle weiterspielen, an der Du das Spiel unterbrochen hast.

* Die "Top Score" Anzeige wird auf 0 zurückgesetzt, wenn die Resettaste (auf dem Grundgerät) betätigt oder das Grundgerät ausgeschaltet wird.
* Benutze den Controller 1 für den 1-Spieler-Modus
* Benutze die Controller 1 und 2 für den 2-Spieler-Modus

So wird gespielt



Du glaubst ja gar nicht, was alles für Kreaturen aus den Rohren kriechen. Schildkröten, Krabben und Kampffliegen sind nur einige davon. Springe sie mit der Faust von unten an und schon fallen sie auf den Rücken. Allerdings sind sie dann nur für kurze Zeit kampfunfähig. Um sie ein für alle mal loszuwerden, mußt Du ihnen noch einen kräftigen Tritt verpassen. Froster und Feuerbälle werden Dich ebenfalls mit ihren Angriffen überraschen.

* Im 1-Spieler-Modus erscheint nur Mario. Mario und Luigi erscheinen nur im 2 Spieler Modus zusammen.

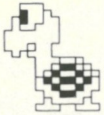
Teamspiel: Hier ist richtige Teamarbeit angesagt. Ein Spieler setzt den Gegner außer Gefecht, während der zweite Teampartner ihm mit einem Tritt den Rest gibt. Der Spielverlauf ist rasant und Ihr könnt einen tollen Highscore aufstellen. Das ist die perfekte Herausforderung für Spieler, die über Teamgeist verfügen.

Wettbewerb: Durchkreuze die Pläne des Gegners und spiel ihm Streiche. Locke Deinen Gegenspieler in eine Falle: Warte, bis er versucht einen auf dem Rücken liegenden Bösewicht zu treten und springe im richtigen Augenblick von unten hoch. Damit hilfst Du der Kreatur wieder auf die Beine und Deinem Gegner geht es an den Kragen. Andererseits kannst Du Deinen Gegner gleich in die Richtung des Bösewichts schicken, indem Du ihm von unten einen Haken verpaßt oder ihn schubst. (Sollte er Dich schubsen, dann springe ihm einfach davon.)

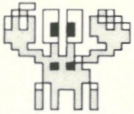
Helden und Bösewichte

Mario

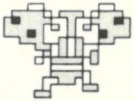
Luigi
(2 Spieler Modus)



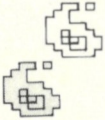
Schildkröte



Krabbe



Kampffliege



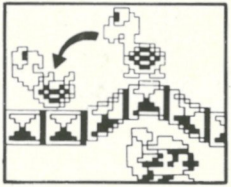
Feuerball

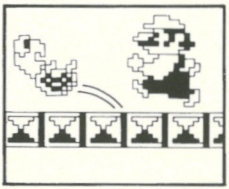
Froster

Goldmünze

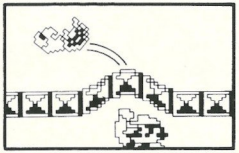
Was mußt Du tun?

Allerlei Kreaturen kriechen aus den Röhren. Springe Sie von unten an und verpaß ihnen einen Tritt. Sobald Du einen der Bösewichte mit einem Schwinger erwischst, fällt er auf seinen Rücken und bleibt für kurze Zeit benommen. Wenn er dann wieder aufsteht (wenn Du ihm Zeit gibst, sich zu erholen), greift er schneller an als je zuvor: Er ist dann nämlich erst richtig sauer!



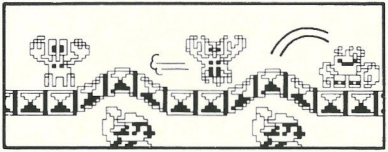


Schildkröte



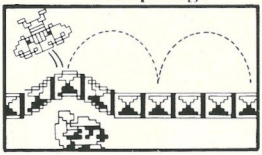
Geht nach einem Hieb zu Boden

Krabbe



Wird durch den ersten Hieb nur gereizt und wird erst durch den zweiten Schwinger betäubt

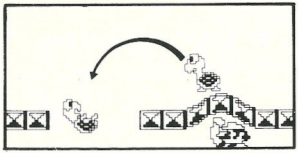
Kampffliege



Warte bis sie landet und hau dann zu

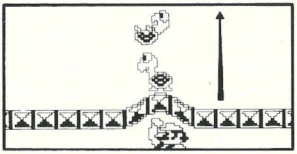
Hinweis: Ein betäubter Bösewicht steht wieder auf, wenn er von unten her angesprungen wird. Kommt er aus eigener Kraft wieder hoch, ist er noch schneller als vorher. Der letzte verbleibende Gegner bewegt sich sogar extraschnell.

Attacke von hinten



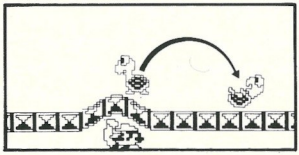
Befördert den Gegner auf ein niedrigeres Stockwerk.

Attacke von unten

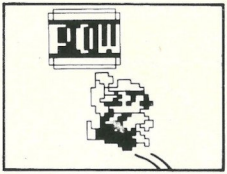


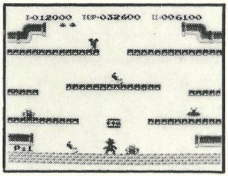
Wiederholte Sprünge lassen den Gegner nicht vorwärts kommen.

Attacke von vorn



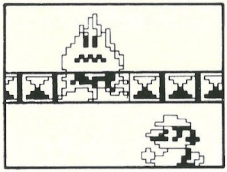
Die Schildkröte wird für einige Zeit zurückgeworfen.

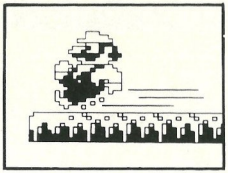




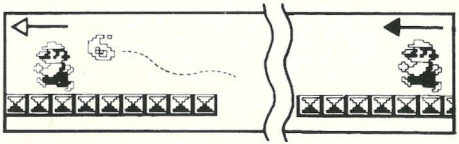
Verpaß dem POW-Block einen Hieb und die Bösewichte auf allen Stockwerken stolpern über ihre eigenen Füße. Aber Vorsicht, sie werden wieder auf die Beine kommen. Kreaturen wie der Feuerball verschwinden allerdings.

Hinweis: Der POW Block verschwindet, sobald er dreimal aktiviert wurde.





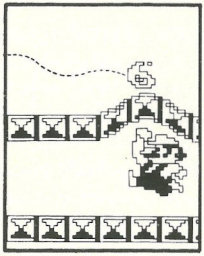
Die Froster versuchen den Boden einzufrieren. Wenn ihnen das gelingt, rutscht Mario (Luigi) und findet kaum noch Halt. Verarbeite die Froster so früh wie möglich in kleine Eiswürfel.



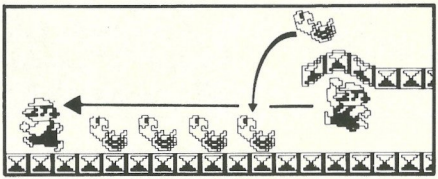
Wenn Mario (Luigi) auf einer Seite aus dem Bild läuft, kommt er auf der anderen Seite wieder herein.

Punkte sammeln

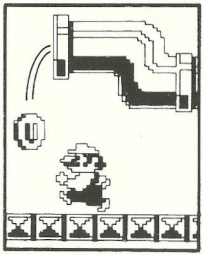
Feuerbälle löschen
Erwische die Feuerbälle in dem Moment, in dem sie auf dem Boden auftreffen und mach satte Punkte. Aber Vorsicht! Auferstandene Feuerbälle sind mehr als nur gefährlich.



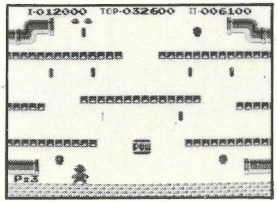
Reihentritt
Besonders viele Punkte gibt es, wenn Du mehrere Gegner auf einmal wegtrittst.



Münzen einsammeln
Jedesmal, wenn Du einen Gegner mit einem kräftigen Tritt beseitigt hast, kullern Goldmünzen aus den Rohren. Schnapp sie Dir, um Dein Punktekonto zu erhöhen.

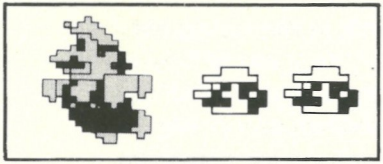


Bonusrunde: Wie gut bist Du eigentlich? Hol Dir alle Münzen innerhalb der erlaubten Zeit. Neben den normalen Münzpunkten bekommst Du dann nämlich auch noch unheimlich viele Bonus Punkte

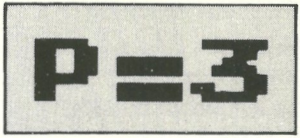


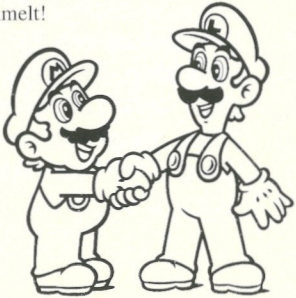
Extrapunkte.....Bei mehr als 20000 Punkten bekommst Du ein Extraleben.

Vorsicht!.....Mario (oder Luigi) verschwindet, wenn er in einen Bösewicht hineinläuft oder von ihm erwischt wird. Das gilt auch für Feuerkugeln und Froster. Wenn alle Marios (oder Luigis) aufgebraucht sind, ist das Spiel vorbei.



Rundennummer.....Nach jeder Runde wird die Rundennummer in der linken unteren Ecke des Bildschirms angezeigt. Ihr könnt um die Wette spielen wer die meisten Runden schafft oder die meisten Punkte sammelt!



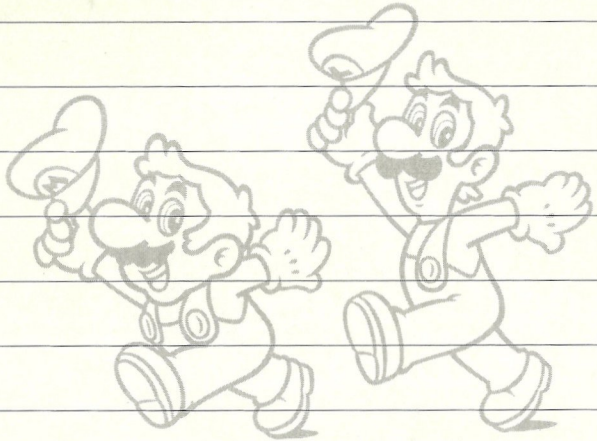


⚠ WARNUNG ⚠

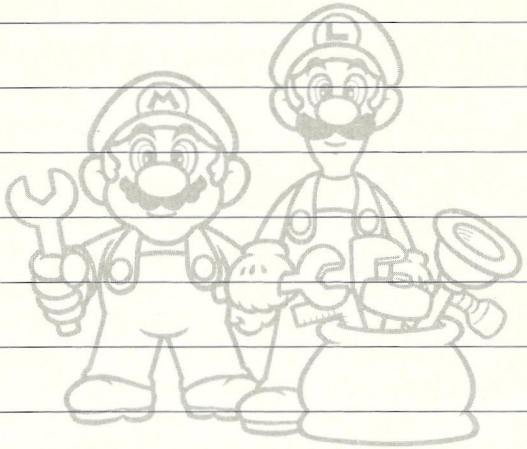
NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

NOTIZEN



NOTIZEN



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo of Europe GmbH
Babenhauser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN